POUR VOUS TENIR AU COURANT DE L'ACTUALITÉ ET DES DERNIÈRES SORTIES, CONNECTEZ-VOUS À

WWW.CODEMASTERS.COM

OPERATION FLASHPOINT®_RED RIVER™

FIELD MANUAL








BLES-01171

"", "PlayStation", "PS3", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.


5024866345056



PRÉCAUTIONS

• Ce disque contient un logiciel destiné au système PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®3. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans le système PlayStation®3, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT DE SANTÉ CONCERNANT LA 3D

Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour un film 3D ou un jeu vidéo en 3D stéréoscopique peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire, nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement d'utiliser le téléviseur jusqu'à disparition des symptômes.

En général, nous recommandons aux utilisateurs d'éviter d'utiliser le système PlayStation®3 de manière prolongée et leur conseillons d'observer des pauses de 15 minutes pour chaque heure de jeu. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un film 3D ou d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, la longueur et la fréquence des pauses nécessaires peuvent varier selon les personnes. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, veuillez consulter un médecin.

La vision des jeunes enfants (particulièrement avant 6 ans) est encore en développement. Avant de permettre à un jeune enfant de regarder un film 3D ou de jouer à un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, veuillez consulter un pédiatre ou un oculiste. Les jeunes enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte qui veille à ce que les recommandations ci-dessus soient respectées.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits pirates, veuillez contacter votre service clientèle dont le numéro figure au verso de ce manuel.

MISES À JOUR DU LOGICIEL DU SYSTÈME

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel du système pour le système PlayStation®3, consultez le site eu.playstation.com ou le document Aide-mémoire du système PS3™.



Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso de ce manuel.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : **www.pegi.info**

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :

















Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site :
www.pegionline.eu



CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3™ un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3™.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	**9**	**7**	**5**	**3**	**2**
CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI	18	16	12	7	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PS3™ pour pouvoir jouer.

BLES-01171

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PlayStation®3 agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store et PlayStation®Home sont soumis à des conditions d'utilisation qui ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues (voir eu.playstation.com/terms). Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Certains contenus sont payants. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et doivent obtenir l'accord parental s'ils ont moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

"PS", "PlayStation", "PS3", "△○✕□", "SIXAXIS" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Operation Flashpoint® Red River™ © 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Red River"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. CamelBak products and Marks are trademarks of CamelBak Products, LLC and are used with its express permission. Bell SuperCobra emblems, logos, and body designs are trademarks of Textron Innovations Inc. and are used under license by The Codemasters Software Company Ltd. © 2011 AM General LLC. HUMVEE®, the HUMVEE® design and the HUMVEE® trade dress are trademarks of AM General LLC and are used under license. All Rights Reserved. MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson Licensing. FMOD Ex Sound System © Firelight Technologies. Uses Havok® © 1996-2010 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2010, Quazal Technologies Inc. All rights reserved. Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Use of military imagery from Defenseimagery.mil does not constitute or imply endorsement by the Department of Defense. Made in Austria. All rights reserved.



INTRODUCTION

L'ENVIRONNEMENT DE JEU

Nous sommes en 2013 et le Tadjikistan va vous accueillir pendant les prochaines semaines. Ce pays se situe au cœur de l'Asie centrale et maintenant, retournons un peu à l'école !

Le Tadjikistan est un pays sans littoral qui partage ses frontières avec l'Ouzbékistan, la Chine et l'Afghanistan. Il n'est pas très éloigné du Pakistan, au sud. Plus de 90% du pays est composé de montagnes, principalement la chaîne du Pamir qui fait partie du « toit du monde ». Nos opérations se dérouleront autour de la rivière Vakhch, aussi connue sous le nom de Rivière rouge. La capitale est Douchanbé et ses deux exportations principales sont l'aluminium et le coton. La population indigène, les Tadjiks, parle une langue persane et dont la culture et l'histoire sont liées à celles de l'Afghanistan et de l'Iran.

Au cours de son histoire mouvementée, ce pays a souvent été conquis mais jamais occupé. Il a appartenu à l'Empire perse jusqu'au 4e siècle avant J.-C., jusqu'à ce qu'Alexandre le Grand le rattache au royaume gréco-bactrien. Au cours des deux millénaires suivants, il est passé aux mains des Scythes, des Chinois, des Arabes, des Samanides et des Mongols (en tant que partie de l'émirat de Boukhara). Dans les années 1920, les bolchéviques lancèrent une guerre sanglante de quatre ans, persécutant les religieux et fermant les mosquées, les synagogues et les églises du pays. Ceci a mené à la création de la République socialiste soviétique du Tadjikistan en 1929 jusqu'à l'effondrement de l'Union soviétique en 1990. Le Tadjikistan proclama alors son indépendance avant de sombrer dans une guerre civile de sept ans. Des élections démocratiques ont finalement eu lieu en 1999 et Emomalii Rahmon a été proclamé président.

TACTIQUES DE BASE

LES 10 RÈGLES DE SURVIE DU SERGENT-CHEF KNOX SONT RÉPARTIES TOUT AU LONG DE CE MANUEL D'INSTRUCTIONS.

RÈGLE 1 : ÉVITEZ LES BALLES.
N'HÉSITEZ PAS À VOUS PLANQUER. NE VOUS ISOLEZ PAS DE VOTRE ÉQUIPE ET NE RESTEZ PAS À DÉCOUVERT. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À ME DÉMONTRER QUE VOUS AVEZ TOUT PIGÉ.

MENU PRINCIPAL



CAMPAGNE

Vous pouvez commencer une nouvelle campagne ou charger une campagne sauvegardée depuis l'écran du menu Campagne. La campagne Rivière rouge vous permet d'incarner l'un des quatre membres du groupe "Outlaw 2". Chacun dispose de ses propres forces et caractéristiques, que vous devrez mettre à profit pour prendre le dessus sur vos adversaires.

MISSION EN ÉQUIPE

C'est depuis cet écran que vous pourrez sélectionner vos missions en équipe et autres missions téléchargeables.

REJOINDRE LA PARTIE

Cet écran vous permet de rechercher des parties en coopération disponibles, en passant par l'option "Quick Match" ("Partie rapide") ou en utilisant les filtres afin de trouver une partie adaptée à votre niveau.

CONFIGURATION CLASSE

L'écran Configuration classe vous permet de personnaliser l'équipement et les compétences de votre groupe grâce aux objets débloqués à mesure que vous progressez dans le jeu. C'est également ici que vous pouvez choisir le type de soldat que vous souhaitez incarner.

PROGRESSION JOUEUR

L'écran Progression joueur vous permet de suivre votre avancée dans le jeu. Vous y retrouverez un récapitulatif de vos talents de soldat, les récompenses reçues pour les missions individuelles, ainsi que les statistiques et l'EXP reçue pour chacune des catégories de Marine.

OPTIONS

L'écran Options vous permet d'accéder aux options sonores, graphiques et de commandes.

MENU DE JEU



CONTINUER

Reprenez la partie en cours.

CHARGER LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE

Recommencez la mission depuis le dernier point de contrôle sauvegardé.

RECOMMENCER LA MISSION

Recommencez la mission depuis le début.

OPTIONS

AUDIO Réglez les paramètres sonores, comme le volume des effets, des dialogues et de la musique.

GRAPHISMES Réglez les différents paramètres graphiques.

PARAMÈTRES Sélectionnez les éléments à afficher à l'écran, activez ou désactivez les sous-titres, etc.

COMMANDES Cet écran vous permet de choisir votre configuration de commandes, ainsi que le niveau de sensibilité.

QUITTER LA PARTIE

Quittez la partie en cours pour revenir au menu principal.

RÈGLE 2 : TIREZ PAR RAFALES COURTES. MÊME EN TIR DE SUPPRESSION, VOUS DEVEZ SAVOIR OÙ CHAQUE BALLE VA FRAPPER ! CHAQUE BALLE DOIT COMPTER ! ET FAITES GAFFE AU RECUL !

CONFIGURATION DES COMMANDES

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3

Touche SELECT CARTE

Touche START MENU DE JEU

Touche L2
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT
Maintenir : utiliser avec les touches directionnelles

Touche L1 VISER

Touche R2 ROUE D'ORDRES
Maintenir : utiliser avec les touches directionnelles

Touche R1 TIRER / UTILISER ÉQUIPEMENT

Touche △ ÉCHANGER ARME
Maintenir : lance-grenades

Touche □ RECHARGER
Maintenir : changer de mode de tir

Touche ○ ÉCHANGER ÉQUIPEMENT

Touche ✕ ACTION CONTEXTUELLE

Joystick droit PIVOTER / REGARDER
Appuyer R3 se relever / s'accroupir
Appuyer longtemps R3 se relever / s'allonger

Joystick gauche
SE DÉPLACER / PAS LATÉRAL
Appuyer L3 courir

ROUE DE SÉLECTION
Touche haut : SÉLECTIONNER TOUTE L'ÉQUIPE
Touche ha ut : SÉLECTIONNER COÉQUIPIER 2
Touche bas : SÉLECTIONNER COÉQUIPIER 3
Touche droite : SÉLECTIONNER COÉQUIPIER 4

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT
En maintenant L2
Touche haut : TORCHE
Touche bas : VISION NOCTURNE
touche gauche : ACTIVER LE POINTEUR IR

ROUE D'ORDRES
En maintenant R2
Touche haut : MANOEUVRE
Touche gauche : SUIVRE
Touche droite : TACTIQUES
Touche bas : SUPPRESSION
+ appuyer sur L2 pour ouvrir la roue d'appui

COMMANDES DES VÉHICULES

ACTION	MANETTE
SE DIRIGER	joystick gauche
CHANGER DE PLACE	○ maintenir
ACCÉLÉRER	R1
FREINER / MARCHE ARRIÈRE	L1
VUE EXTÉRIEURE	R3
ALLUMER / ÉTEINDRE LES PHARES	L2 maintenir + touche haut
RENTRER / SORTIR	△
VISION NOCTURNE	L2 maintenir + touche bas
FREIN À MAIN	□

PRÉSENTATION



ÉCRAN DE PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Cet écran vous permet de suivre votre progression dans la campagne d'Operation Flashpoint: Red River. De là, vous pouvez voir la chronologie et votre mission en cours ainsi que modifier le niveau de difficulté.

ÉCRAN DE BRIEFING DE MISSION

L'écran de briefing de mission vous permet de consulter vos objectifs ainsi que les renseignements obtenus pour la mission à venir.



CONFIGURATION DE CLASSE

L'écran de configuration de classe vous permet de choisir votre classe en utilisant les onglets puis en spécifiant votre matériel : arme principale et secondaire, leurs accessoires ainsi que votre équipement, entraînement spécial et B-Mods (entraînement spécifique de classe).

Vous pouvez également configurer le matériel et la classe des membres de votre équipe (en IA) en utilisant la même méthode. Assurez-vous de bien les avoir sélectionnés à l'écran d'accueil.

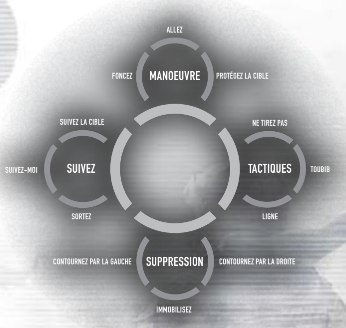
ÉCRAN DE PROGRESSION DU JOUEUR

Il existe deux types de compétences à acquérir dans Operation Flashpoint: Red River. Les compétences principales de soldat, qui sont indépendantes du type de classe, ainsi que les B-Mods, qui sont des compétences et un entraînement spécifiques à chaque classe.

L'écran de progression du joueur vous permet d'évaluer votre progression avec vos personnages dans chacune des quatre disciplines. Vous pouvez améliorer vos compétences principales de soldat grâce aux points obtenus en récompense des missions. Vous pouvez également accéder à vos scores, aux récompenses obtenues pour les missions réussies, ainsi qu'à vos statistiques.

COMMANDES

ROUE D'ORDRES



Un Marine ne se sépare jamais de son groupe ! Et son groupe, en l'occurrence, s'appelle Bravo. Avec vos 3 coéquipiers, vous rencontrerez bien plus de réussite en vous serrant les coudes.

Chaque classe dispose de compétences et d'équipements propres. C'est le chef d'équipe qui mène la danse grâce à la roue d'ordres. Appuyez sur R2 pour la faire apparaître, ainsi que voir votre objectif à l'écran.

Chaque ordre est accompagné de 3 sous-ordres contextuels. Vous pouvez lancer les ordres Suivre, Tactiques, Suppression et Manoeuvre à l'un de vos coéquipiers ou aux trois en même temps, aussi bien depuis le jeu que depuis la carte SELECT.

STATUT DU GROUPE

Vous retrouvez dans le statut de votre groupe les informations clés relatives à ses membres. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un seul équipier ou le groupe entier ; vous pouvez ainsi donner des ordres précis à un membre seul ou à toute l'équipe. D'autres informations sont également affichées, comme la formation de votre groupe, son état de santé, sa classe, et s'il se déplace à pied ou à bord d'un véhicule.

ROUE D'APPUI

En appuyant sur L2 tout en maintenant R2, vous accédez à la roue d'appui. Semblable à la roue d'ordres, elle vous permet de faire appel aux divers types de soutien disponibles : frappes aériennes, explosifs, fumigène, etc. Utilisez ensuite le curseur à l'écran pour choisir la zone visée.

RÈGLE 4 - VÉRIFIEZ LE POINT D'IMPACT. ÇA A L'AIR ÉVIDENT MAIS SI VOUS NE SAVEZ PAS OÙ TOMBENT VOS BALLES, VOUS POUVEZ TIRER TOUTE LA JOURNÉE SANS RIEN TOUCHER. TIRER DANS LE TAS NE SUFFIT PAS !

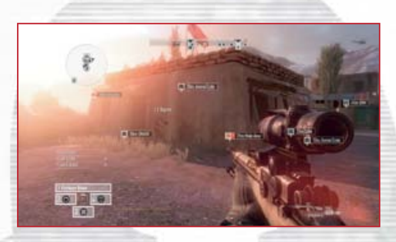


COMMAND MAP

La carte de commandement est accessible grâce à la touche SELECT, et elle vous offre une vision tactique globale du théâtre des opérations. Les unités américaines sont affichées en bleu et toutes les cibles sont indiquées en rouge à l'endroit de leur dernière position connue.

ENTRAÎNEMENT AVANCÉ

Vous voulez en savoir plus ? Pour obtenir des didacticiels supplémentaires, des astuces et plus encore, dirigez-vous sur http://www.flashpointgame.com/ ou cliquez sur le bouton.



INDICATEURS D'OBJECTIF

Flashpoint étant un jeu ouvert, c'est à vous de décider quelle est la meilleure façon de réussir votre mission. Mais des tâches spécifiques vous sont demandées pour que l'objectif global de la mission de votre équipe soit atteint. Ces points de passage sont indiqués en jeu ainsi que sur vos cartes.

Restez calmes et pensez à la cible, Marines !

RÈGLE 5 – SOIGNEZ-VOUS. VOUS NE POUVEZ PAS VOUS PLANQUER DERRIÈRE UN ROCHER EN ATTENDANT QUE ÇA PASSE. SI VOUS PERDEZ TROP DE SANG, VOUS NE POURREZ PAS VOUS BATTRE ET ME SEREZ TOTALEMENT INUTILE ! IL FAUT VOUS SOIGNER AVANT DE SAIGNER À MORT. ATTENDEZ QUE ÇA SE CALME AVANT DE VOUS SOIGNER COMPLÈTEMENT ! C'EST DUR, LA RÉALITÉ !

COMMANDEMENT ET CONTRÔLE

MOUVEMENTS

Restez immobile trop longtemps et vous deviendrez une cible facile. Un Marine doit toujours chercher son prochain abri et c'est ce que vous devriez faire. N'oubliez pas la règle numéro un : éviter les balles !

Vous pouvez déplacer votre Marine à l'aide des joysticks gauche et droit. En poussant le joystick gauche vers l'avant, le Marine se déplace dans la direction vers laquelle vous faites face tandis que le joystick droit contrôle la direction vers laquelle se dirige le personnage. Combinez les deux pour rester fluide, en alerte et en contact avec votre environnement.

En appuyant sur L3, vous activez ou désactivez le mode Sprint qui permet à votre Marine de couvrir rapidement des distances limitées. N'oubliez pas qu'il faudra récupérer vos forces si vous vous épuisez.

En appuyant sur R3, vous changez de posture. Ceci peut vous aider si vous cherchez une couverture derrière des objets bas.

COMBAT

Ouvrez le feu en appuyant sur R1. Vous pouvez améliorer votre précision en appuyant sur L1. L'amélioration de la précision dépend des lunettes et des B-Mods que vous utilisez. Vous pouvez également améliorer votre précision en posant un genou à terre ou en vous allongeant.

Rechargez votre arme en appuyant sur la touche □ (maintenir la touche □ vous fait changer de mode de tir, si c'est possible). En maintenant la touche △, vous changez entre arme principale et arme secondaire.

Vos emplacements d'équipement sont accessibles avec la touche ○. Lorsqu'une grenade est équipée, un réticule de visée s'affiche au sol pour indiquer l'impact attendu. Utilisez L1 pour ajuster ce réticule et R1 pour lancer la grenade. En maintenant R1, vous pouvez réduire le temps avant la détonation.

SANTÉ

Pour ne pas mourir, il suffit de ne pas se faire toucher. Mais il arrivera que votre Marine subisse des impacts pénétrants. Lorsque c'est le cas, deux options s'ouvrent à vous : vous pouvez appliquer un bandage sur votre blessure pour arrêter le saignement ou (si vous avez le temps) vous pouvez appliquer un bandage puis utiliser des premiers soins pour vous soigner. Ces deux actions sont activées en appuyant et maintenant la touche ×.

Si vous subissez une blessure sérieuse, vous pouvez être mis hors de combat. Dans ce cas-là, vous dépendez de votre équipe pour vous remettre sur pied. De la même façon, si l'un des membres de votre équipe est touché, rétablissez-le en vous approchant de lui et en appuyant et en maintenant la touche ×.

COMPÉTENCES PRINCIPALES ET POINTS D'EXPÉRIENCE

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Lorsque vous jouez à la campagne et aux missions d'équipe d'Operation Flashpoint, vous gagnez des points de compétences principales. Le nombre de ces points de compétence dépend du niveau de succès à atteindre les objectifs de mission. Ceci est reflété par votre niveau de récompense indiqué à l'écran de résumé de mission (or, argent ou bronze).

Les points de compétence peuvent être utilisés à l'écran de progression du joueur, ce qui permet d'augmenter le niveau de vos six compétences principales de soldat. Ces améliorations ne dépendent pas de votre classe en tant que Marine.

POINTS D'EXPÉRIENCE (EXP)

Les points d'expérience sont gagnés par vos actions dans le jeu et sont utilisés pour augmenter le niveau de votre Marine. Ces points d'expérience sont obtenus pour des actions telles que terminer une mission, tuer un grand nombre d'ennemis, soigner un coéquipier ou réparer un véhicule. Vous perdez des points d'expérience pour des actions négatives comme tirer sur des alliés.

Lorsque votre Marine passe au niveau supérieur, il accède à de nouvelles armes ainsi qu'à des accessoires et B-Mods inédits.

RÈGLE 6 – CHARGEUR TOUJOURS PLEIN. SI VOUS TOMBEZ À SEC QUAND ÇA COMMENCE À CHAUFFER, IL SERA TROP TARD. PRÉPAREZ-VOUS AVANT CHAQUE COMBAT ET VÉRIFIEZ QUE VOTRE CHARGEUR EST PLEIN.

RÈGLE 7 – EN CAS DE DOUTE, REPLIEZ-VOUS. NE CHERCHEZ PAS LES AFFRONTEMENTS QUE VOUS NE POUVEZ PAS GAGNER. FAITES UN CHOIX TACTIQUE ET TROUVEZ UNE AUTRE POSITION POUR CONTRE-ATTAQUER. SOYEZ MALINS POUR RESTER EN VIE.



ATH

1. **MINI-RADAR :** – indique la position des membres de l'équipe, Alpha et Charlie, du sergent-chef Knox, ainsi que les objectifs, les points de passage, et les armes abandonnées

2. **BOUSSOLE :** – indique la direction de vos déplacements, ainsi que la dernière position connue de vos ennemis

3. **MESSAGES RÉSEAU :** – affiche tous les messages relatifs au jeu en ligne

4. **REPÈRE OBJECTIF PRINCIPAL :** – indique l'emplacement et la distance vous séparant de vos objectifs principaux

5. **REPÈRE OBJECTIF DE GROUPE :** - indique l'emplacement et la distance vous séparant de vos objectifs de groupe

6. **REPÈRE CHEF DE GROUPE :** - indique l'emplacement et la distance vous séparant du sergent-chef Knox, votre chef de groupe

7. **INDICATEURS DE RALLIEMENT :** – indique le meilleur chemin à suivre pour accomplir votre mission

8. **JAUGE DE SANTÉ :** - indique l'état de santé global de votre Marine.

9. **INDICATEUR DE DÉGÂTS :** – indique les coups reçus par votre Marine et leur sévérité

10. **NOMBRE DE MUNITIONS :** – indique le nombre de chargeurs restants, et le nombre de balles encore contenues dans votre chargeur actuel

11. **CHOIX DE L'ARME :** – indique quelle arme est actuellement équipée

12. **STATUT DU VÉHICULE :** – indique l'état du véhicule dans lequel vous vous trouvez

13. **TEXTE D'AIDE :** – affiche des conseils et des astuces contextuelles

14. **FENÊTRE DES DIALOGUES :** – affiche et enregistre le texte des ordres donnés

15. **ROUE D'ORDRES :** – donnez des ordres à vos coéquipiers

16. **RÉTICULE**

17. **STATUT DU GROUPE :** – indique le statut et le rôle des membres de votre groupe, ainsi que les coéquipiers auxquels vous donnez des ordres

18. **FENÊTRE MISSION EN ÉQUIPE :** – affiche les informations relatives à vos missions en équipe.

CARTE DE LA ZONE DE COMBAT



RÈGLE 8 – FAITES DES TIRS DE SUPPRESSION
VOUS POUVEZ REPOUSSER UN GROUPE ENTIER D'ENNEMIS AVEC UNE MITRAILLEUSE LÉGÈRE. PENDANT CE TEMPS, VOTRE ÉQUIPE LES ÉLIMINERA FACILEMENT.

CLASSES ET PERSONNAGES

FANTASSIN – FLEXIBILITÉ

NOM : SERGENT WILLIAM KIRBY

Le fantassin est une classe très polyvalente, qui s'adapte facilement au combat. Le fantassin peut accéder à tous les accessoires pour les fusils M4A1 et M16A4, ce qui lui permet d'ajuster son équipement pour un rôle particulier tout en conservant ses aptitudes générales sur le champ de bataille.

Le seul point faible relatif du fantassin est son absence de spécialisation à courte ou longue distance, ce qui implique une assistance des autres classes pour sortir d'éventuelles impasses.

GRENADIER – IMPACT

NOM : CAPORAL DANIEL TAYLOR

La classe de grenadier ajoute de l'impact et de la puissance de feu à son équipe. C'est un spécialiste du combat rapproché et des explosifs.

Utilisé pour les opérations offensives, le grenadier est capital pour prendre d'assaut des installations et nettoyer des positions retranchées. Dans un rôle défensif, il peut poser des mines et offrir ses capacités défensives rapprochées.

Le manque d'efficacité du grenadier à longue distance implique qu'il doive dépendre des autres classes pour se protéger de loin.

ÉCLAIREUR

NOM : CAPORAL-CHEF JOSÉ SOTO

La classe des éclaireurs combine une vision étendue et une visée précise, ce qui lui permet d'augmenter la portée d'efficacité de son équipe. Une endurance augmentée lui permet de sprinter plus longtemps pour une meilleure couverture du terrain et d'escalader rapidement.

Plus efficace pour des combats à longue distance, l'éclaireur a besoin du soutien de son équipe en combat rapproché puisqu'il ne dispose pas de la cadence de tir et de la protection nécessaires dans ces cas-là.



MITRAILLEUR – SUPPRESSION

NOM : CAPORAL-CHEF RYAN "THE BEAST" BALLETTO

Les capacités du mitrailleur à pouvoir déclencher des tirs nourris et coincer plusieurs ennemis avec des tirs de suppression en font un élément capital pour n'importe quelle équipe. Les équipes de Marines modernes sont bâties autour du rôle du mitrailleur et Operation Flashpoint: Red River reflète cette réalité.

Il est limité au combat rapproché et n'est pas d'une grande précision à moins d'être allongé. Le mitrailleur dépend donc des autres membres de son équipe pour son soutien.

RÈGLE 9 – LES ORDRES. DITES À VOTRE ÉQUIPE CE QU'ELLE DOIT FAIRE. FAITES CE QUE JE VOUS DIS DE FAIRE. ET COMME ÇA, ON CONTINUERA À FONCTIONNER COMME UNE GRANDE FAMILLE DE TARÉS.



MULTIJOUEUR

CONNEXION



Pour pouvoir jouer en ligne, vous devez créer un compte PlayStation®Network. Veuillez vous référer à http://playstation.com pour plus d'informations. Si vous disposez déjà d'un compte PlayStation®Network, vous pouvez accéder aux fonctionnalités en ligne immédiatement.

Les modes en ligne du jeu ne sont disponibles qu'avec une connexion haut débit. Vous devez vous connecter avec l'ADSL, un modem câble, un réseau local (LAN) ou un réseau local sans fil (WLAN) pour pouvoir jouer en ligne.

Pour jouer en ligne, plusieurs choses sont nécessaires : un abonnement à un fournisseur d'accès à Internet, un périphérique réseau, ainsi qu'un point d'accès WLAN (pour les réseaux sans fil). Veuillez vous référer au manuel du système PlayStation®3 pour plus d'informations et des détails d'installation.

PARAMÈTRES MULTIJOUEUR

Operation Flashpoint: Red River propose des fonctionnalités multijoueurs en ligne ou par réseau local pour votre système PlayStation®3.

Pour accueillir une partie, utilisez les options de l'hôte à l'accueil ou à l'écran de configuration d'équipe pour spécifier le type de session, les options de confidentialité et inviter des amis. L'accueil peut également être utilisé pour choisir la classe des membres IA de votre équipe et pour décider qui sera le chef d'équipe.

Pour rejoindre une partie, sélectionnez l'option Rejoindre la partie. C'est là que vous aurez le choix entre rejoindre une partie rapide ou de parcourir les serveurs. Utilisez les paramètres de recherche pour filtrer les résultats et trouver la partie qui vous convient.

MODES DE JEU

CAMPAGNE

L'histoire fictive d'Operation Flashpoint: Red River présente la Chine et les États-Unis en rivalité alors qu'une insurrection se déroule au Tadjikistan. Déstabilisé par un certain nombre de facteurs, dont les retombées venues de l'Afghanistan voisin, le gouvernement du pays lutte pour maintenir son pouvoir.

Les États-Unis et ses alliés, impliqués dans le soutien à l'Afghanistan, sont alarmés par les conséquences découlant de l'insurrection au Tadjikistan et redoutent que ces évènements parviennent à déstabiliser toute la région. Le but des États-Unis est d'entrer dans ce pays pour y soutenir les forces du gouvernement luttant pour maintenir le contrôle afin de stabiliser cette région du monde.

Pendant ce temps, la Chine s'inquiète des conséquences possibles pour sa région du Xinjiang, et s'implique pour éviter que l'instabilité traverse ses frontières. La solution chinoise consiste à réprimer l'insurrection, à occuper certaines régions du Tadjikistan et de créer une zone-tampon au-delà de ses frontières pour empêcher la rébellion de se répandre en Chine, pour le présent et le futur.

Avec des visions différentes concernant l'avenir de cette région et des solutions antagonistes, les deux pays souhaitent mettre fin à l'insurrection. Les Nations-Unies se montrent incapables de trouver un accord international à la situation. Les États-Unis et ses alliés sont confrontés au véto des délégations russes et chinoises.

Alors que l'insurrection s'étend, la Chine et les États-Unis renoncent à attendre et déploient leurs forces respectivement au Xinjiang et en Afghanistan dans le but de réprimer la révolte qui ravage le Tadjikistan. Les deux super puissances sont donc très proches de l'affrontement direct. L'espace aérien est contesté et tandis que les deux pays avancent rapidement leurs troupes, l'inquiétude grandit de voir la Chine et les États-Unis se combattre.

La campagne passionnante d'Operation Flashpoint: Red River peut être jouée en solo ou en coopération. Accueillez une partie, invitez vos amis et découvrez les multiples rebondissements de cette campagne jusqu'à sa conclusion.

RÈGLE 10 – MÉFIEZ-VOUS DES ESPACES CONFINÉS. C'EST UN DES PRINCIPES DE BASE DE LA SURVIE. SI VOUS DÉBOULEZ TÊTE LA PREMIÈRE DANS UN BÂTIMENT ET QU'UN ARTILLEUR OU UN ENFOIRÉ DE SNIPER VOUS REPÈRE, VOUS SEREZ ÉTALÉS SUR LES MURS AVANT DE COMPRENDRE CE QUI VOUS ARRIVE. MÉFIEZ-VOUS DE CHAQUE BÂTIMENT, DE CHAQUE RECOIN, DE CHAQUE ENCEINTE. JUSQU'À PREUVE DU CONTRAIRE, VOUS ÊTES EN TERRAIN HOSTILE.

MISSIONS D'ÉQUIPE

Profitez de quatre modes de missions d'équipe en coopération d'accès facilité et marquez des points pour décrocher l'or, l'argent ou le bronze. Chacun des modes se situe sur deux cartes sur mesure du monde de jeu.

COUP DE BALAI

ATTAQUEZ UNE ZONE URBAINE TENUE PAR LES FORCES ENNEMIES

Les insurgés se terrent dans les bâtiments composant cette base labyrinthique où ils ont dissimulé trois caches d'armes. Utilisez votre équipe pour les anéantir et détruisez les caches d'armes pour obtenir des points de bonus. Votre hélico de transport survole la zone pour vous indiquer l'emplacement des insurgés. Plus vite vous vaincrez les insurgés et appellerez votre hélico d'extraction, plus vous marquerez de points.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
DESTRUCTION D'UNE CACHE D'ARMES	2000
TOUS LES ENNEMIS TUÉS (NETTOYAGE)	10,000

SAUVETAGE

SAUVEZ LES PILOTES TOMBÉS DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Un Super Cobra s'est écrasé derrière les lignes ennemies et les renseignements nous indiquent que les pilotes sont toujours vivants et retenus en otage. C'est à Bravo de retrouver les pilotes et de les ramener en sécurité au point d'extraction. N'oubliez pas : personne ne doit rester derrière !

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
DESTRUCTION D'UN HÉLICO BONUS	5000
BONUS	POINTS
CHAQUE PILOTE SAUVÉ	30,000

TONNERRE

DÉFENDEZ UN CONVOI CONTRE UNE EMBUSCADE ENNEMIE

Faites embarquer votre équipe et accompagnez un convoi en patrouille dans les confins du Tadjikistan. Votre Humvee (ou aimant à balles) sera une cible irrésistible pour les ennemis. C'est l'occasion de les éradiquer. Travaillez en équipe pour repousser les attaques et protégez le convoi jusqu'à ce qu'il atteigne sa destination.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
BONUS	POINTS
CHAQUE VÉHICULE ATTEIGNANT SA DESTINATION	4000
CHAQUE SOLDAT ATTEIGNANT SA DESTINATION	1000

DERNIER REMPART

DÉFENDEZ UNE POSITION FIXE CONTRE DES VAGUES ILLIMITÉES DE L'APL

L'équipe Bravo doit tenir sa position aussi longtemps que possible contre la puissance de l'infanterie et des unités mécanisées de l'APL. Lorsque cela ne sera plus possible, appelez un hélico d'extraction et effectuez un repli tactique. Marquez des points en éliminant les ennemis et augmentez votre score en gagnant des multiplicateurs.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
DESTRUCTION D'UN HÉLICO BONUS	1000
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000

MISSION EN ÉQUIPE

MULTIPLICATEURS

Chaque multiplicateur réussi vient ajouter 10% à votre score. Par exemple, tuez 4 ennemis à la suite sans mourir, et votre score recevra un petit bonus de 40% !

Voici les différents multiplicateurs :

- "Flawless" ("Sans faute") : faites une série de victimes sans être touché.
- "Efficiency" ("Efficacité") : faites une série de victimes sans être tué.
- "Multi kill" ("Série de victimes") : tuez plusieurs ennemis à la suite.

Pour les modes Coup de balai, Sauvetage et Dernier rempart, le score final de l'équipe est multiplié par 0,75 si un seul membre de l'équipe survit. Si deux coéquipiers survivent, le score est multiplié par 1,0 ; si trois coéquipiers survivent, il est multiplié par 1,25 ; et si les quatre s'en sortent, le score de l'équipe est multiplié par 1,5 une fois la mission terminée.

Mais les scores ne sont enregistrés que si la mission est réussie. Si la mission est un échec, qu'elle est abandonnée ou que toute l'équipe est tuée, le score est de zéro et n'est donc pas enregistré !

TYPE D'ÉLIMINATION	COUP DE BALAI	CSAR	TONNERRE	DERNIER REMPART
ENNEMI	100	100	100	100
TIR EN PLEINE TÊTE	200	200	200	300
VICTIMES PAR EXPLOSIF	150	150	150	150
DESTRUCTION DE VÉHICULES	300	300	300	300
COÉQUIPIER	-4000	-4000	-4000	-4000
BONUS				
HÉLICO/CACHE D'ARMES DÉTRUIT(E)	2000	5000		1000
PILOTE SAUVÉ		30.000		
TUER TOUS LES ENNEMIS (COUP DE BALAI)	10.000			
VÉHICULE À DESTINATION			4000	
SOLDAT À DESTINATION			1000	

CRÉDITS

Fever
Performed by Bullet For My Valentine
(p) 2010 Sony Music Entertainment Inc.
Words & Music by Tuck, Thomas, Paget, James and Gilmore
© 2010, EMI Music Publishing Ltd.
London W8 5SW
© High Speed Chase administered by Kobalt Music Publishing Limited.

Ten Times
Performed by Copywrite
Courtesy of Sanctuary Records Group Ltd
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Peter Nelson
Mirabella Reflection BMI

Why Can't We Be Friends
Performed By WAR
(P) 1975 Avenue Records/
Far Out Productions, Inc.
Written by Allen / Brown / Dickerson / Jordan / Miller / Oskar / Scott / Goldstein
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Halo
Performed by Soil
(p) 2001 Sony Music Entertainment Inc.
Written by Glass / King / McCombs / Schofield / Zadel
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Bodies
Performed by Drowning Pool
Licensed courtesy of EMI Records Ltd.
© Wind-up Records, LLC
Written by D. Williams/C. Pierce/S. Benton/M. Luce.
Published by Chrysalis One Music Publishing Ltd.
© 2007. Used by permission.
All rights reserved.

Click Click Boom
Performed by Saliva
Courtesy of Island Records (United States)
Under licence from Universal Music Operations Ltd.
Written by Sappington / Dabaldo / Swinny / Novotny / Crosby / Marlette
Published by Universal Music Publishing Ltd.

The Fun Lovin' Criminal
Performed by Fun Lovin' Criminals
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Written by Leiser / Borgovini / Morgan
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Symphony Of Destruction
Performed by Megadeth
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Words & Music by Mustaine
© 1992, Mustaine Music/Theory Music/EMI Blackwood Inc/EMI Music Publishing Ltd.
London W8 5SW

Lapdance (feat. Lee Harvey & Vita)
Performed by N.E.R.D featuring Lee Harvey & Vita
Licensed courtesy of Virgin Records Limited.
Words & Music by Thornton Jr, Williams and Hugo
© 2001, EMI April Music Inc/EMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd.
London W8 5SW
Published by Songs Music Publishing LLC o/b/o Songs For Beans (BMI)

Stricken
Performed by Disturbed
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Draiman, David (CA), Donegan, Dan (CA), Wengren, Mike (CA)
© 2005 WB Music Corp. (ASCAP) and Mother Culture Publishing (ASCAP)
All rights administered by WB Music Corp.
All rights reserved.

Cowboys From Hell
Performed by Pantera
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.
Written by Abbott, Vincent Paul (CA), Abbott, Darrell Lance (CA), Brown, Rex Robert (CA), Anselmo, Philip Hansen (CA)
© 1990 Warner-Tamperlane Publishing Corp. (BMI) and Power Metal Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. All rights reserved.

REMERCIEMENTS:

- AM General LLC
- CamelBak Products LLC
- Eye Safety Systems Inc.
- Textron Innovations Inc.

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION ET GARANTIE DE LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de roits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

* Copier le Programme.
* Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
* Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

GARANTIE LIMITEE. Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise d'utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUES PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

RESILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

MISE EN DEMEURE. Codemasters pouvant subir des dommages irrémédiables si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

INDEMNITE. Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

DIVERS. Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

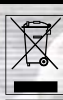
Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.
Tél : +44 1926 816000, Fax : +44 1926 817595.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	**1300 365 911**	Calls charged at local rate
Österreich	**0820 44 45 40**	0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	**011 516 406**	Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**222 864 111**	Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637	Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platneých telefonních sazeb
Danmark	**70 12 70 13**	support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	**0600 411 911**	0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	**0820 31 32 33**	prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	**01805 766 977**	0,12 Euro/minute
Ελλάδα	**00 32 106 782 000**	Εθνική Χρααση
Ireland	**0818 365065**	All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266**	Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**23 436300**	Local rate
Nederland	**0495 574 817**	Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447**	National Rate
	0900 97669	Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**81 55 09 70**	0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	**707 23 23 10**	Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	**902 102 102**	Tarifa nacional
Россия	**+7 (499) 238 36 32**	
Sverige	**08 587 822 25**	support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85**	Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	**0844 736 0595**	Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



La présence de l'un de ces symboles sur nos emballages, produits électriques ou batteries indique que ces derniers ne doivent pas être mis au rebut comme déchets ménagers en Europe. Pour assurer le traitement correct du produit ou de la batterie mis au rebut, respectez la législation locale en vigueur ou les prescriptions en matière de mise au rebut des appareils électriques/batteries. Vous aiderez ainsi à préserver les ressources naturelles et à améliorer le niveau de protection de l'environnement par un traitement et une mise au rebut adaptés des déchets électriques.

Ce symbole chimique apparaît sur certaines batteries, à côté d'autres symboles. Les symboles chimiques du mercure (Hg) et du plomb (Pb) apparaissent sur les batteries qui contiennent plus de 0.0005 % de mercure ou plus de 0.004 % de plomb.

Service client Codemasters UK

Telephone: 0870 7577881 / 00 44 1926 816 066 (en dehors du UK) Email: serviceclientele@codemasters.com
Codemasters Software Co., P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.